大阪芸術大学附属 大阪美術専門学校 2022年度 授業内容(シラバス)

コミック・アート学科 コミックイラストコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次
プランニング I	小笠原 誠	講義	1
キャリアデザイン	岡田 さやか	講義	1
キャリアデザイン	岡田 さやか	講義	1
ビジネスコミック I	中野 クニヒコ	演習	1
ビジネスコミック I	中野 クニヒコ	演習	1
ビジネスコミック Ⅱ	加藤 ルミ	演習	1
ビジネスコミック Ⅱ	加藤 ルミ	演習	1
背景 I	渡邉 翔太	演習	1
背景 I	渡邉 翔太	演習	1
背景Ⅱ	渡邉 翔太	演習	1
背景Ⅱ	渡邉 翔太	演習	1
キャラクター制作 I	よしみ かずひこ	演習	1
キャラクター制作 I	よしみ かずひこ	演習	1
キャラクター制作 Ⅱ	よしみ かずひこ	演習	1
キャラクター制作 Ⅱ	よしみ かずひこ	演習	1
デッサン I	中野 クニヒコ	実習	1
デッサン I	中野 クニヒコ	実習	1
デッサン Ⅱ	小川 阿里香	実習	1
デッサン Ⅱ	小川 阿里香	実習	1
デジタル実習 I	檜垣 平太	実習	1
デジタル実習 I	牧野 博泰	実習	1
デジタル実習 Ⅱ	渡邉 翔太	実習	1
デジタル実習 Ⅱ	牧野 博泰	実習	1
コミックイラスト I	加藤 ルミ	実習	1
コミックイラスト I	加藤 ルミ	実習	1
コミックイラストⅡ	加藤 ルミ	実習	1
コミックイラストⅡ	加藤 ルミ	実習	1
プランニング Ⅱ	小笠原 誠	講義	2
カラーテクニック I	佐藤 元	演習	2
カラーテクニック I	佐藤 元	演習	2
カラーテクニック Ⅱ	浜本 隆司	演習	2
カラーテクニック Ⅱ	浜本 隆司	演習	2
コンテンツアート I	才村 昌子	演習	2

科目名	教員名	授業形態	年次
コンテンツアート I	才村 昌子	演習	2
コンテンツアート Ⅱ	才村 昌子	演習	2
コンテンツアートⅡ	才村 昌子	演習	2
デジタルアーツ I	廣本 亮一	実習	2
デジタルアーツ I	廣本 亮一·渡邉 翔太	実習	2
デジタルア―ツⅡ	檜垣 平太	実習	2
デジタルア―ツⅡ	檜垣 平太	実習	2
コミックイラストⅢ	渡邉 翔太	実習	2
コミックイラストⅢ	渡邉 翔太	実習	2
コミックイラストIV	加藤 ルミ	実習	2
コミックイラストIV	加藤 ルミ	実習	2
ゲームキャラクター I	谷 明子·糀谷 恵里	実習	2
ゲームキャラクター Ⅱ	谷 明子・糀谷 恵里	実習	2
ゲームキャラクター Ⅱ	谷 明子・糀谷 恵里	実習	2
卒業制作	渡邉 翔太	実習	2
卒業制作	渡邉 翔太	実習	2

	科目名	プランニング I			教員名	小笠原 誠		
Ī	期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2 時限	形態	講義
	コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	2405

授業目的と到達目標

ゲーム業界においてデザイナーに求められる役割を学び、現場で通用する発想力と実践力を身につける。

授業概要

クライアントからの発注にこたえ、対応するために必要な基本要素を学び、作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25
平常点	30%	年の実務経験を持つ。現場での経験を元に企画側
授業態度	40%	からデザイナーやイラストレーターに必要な技術
課題内容	30%	を指導。
	%	
	%	

%					
%					
教科書	:				
参考書・参考文献					
参考 UF	RL				

科目名	プランニング [教員名	小笠原 誠		
期区分	前期 曜日 水曜日			時限	2 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	2405

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	ガイダンス/アンケート					
第2回	ゲームが完成するまでの流れを学ぶ					
第3回	ゲーム会社が求める必要な技能について					
第4回	キャラクターデザインと企画・シナリオの関係性					
第5回	テーマと世界観					
第6回	キャラクター設定					
第7回	服飾の設定とキャラクター表現					
第8回	動きやポーズによるキャラクター表現					
第9回	物語やテーマとイラストの関係					
第 10 回	ジャンル研究					
第 11 回	ストーリー発想技法					
第 12 回	ストーリー創作基本					
第13回	ストーリー創作応用					
第 14 回	ストーリー実作					
第 15 回	総括/質疑応答					

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具/ノート (メモ・ネタ帳)

科目名	キャリアデザイン	/		教員名	岡田 さやか	,	
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3315

授業目的と到達目標

正しい業界・職種理解とともに学生自身の動機形成とキャリアの考え方の醸成を行う。就職への能動的な行動 を促進するための指導・支援。学生の進学・就職希望率の向上進路決定率の向上

授業概要

学生の自己理解促進ならびにキャリアデザイン力の醸成を行います。社会人基礎力醸成、就職活動で必要な能力向上

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持
ワークシート提出率	100%	ち、過去専門学校の就職課にて就職率 98%に尽力
	%	した経験があります。それを元に、就職活動におけ
	%	る自己理解と社会人基礎能力を醸成します。前職
	%	では株式会社 中川政七商店グループ 道艸舎にて
	%	店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせ
		たキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場
		指導も担った、現役のキャリアカウンセラーが講
		義します。

教科書

マイナビ2024オフィシャル就活 BOOK 内定メソッド 面接 自己 PR 志望動機出)マイナビ出版

参考書・参考文献

	参考 URL
リクナビ	URL)https://job.rikunabi.com/
マイナビ URL)https://job.mynavi.jp/	
美大芸大就	は職ナビ URL)https://bidai-geidai.jp/

科目名	キャリアデザイン	/		教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3315

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	講師自己紹介 キャリアデザインの授業内容について理解します
第2回	就職活動について 就職活動の流れと活動方法を理解します 給与・税金・社会保険の仕組みを理解
第3回	就職活動について 就職活動の流れと活動方法を理解します リクナビ・マイナビの使い方を理解、業界や職種、企
	業規模等による労働環境、仕事内容の違いを理解します
第4回	就職プレゼン能力シート ver1 ① エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第5回	就職プレゼン能力シート ver1 ② エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第6回	就職プレゼン能力シート ver1 ③ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第7回	就職プレゼン能力シート ver1 ④ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第8回	面接対策講座(スーツ着用 ※授業8回目以降はスーツ着用)/面接のマナー・身だしなみ
第9回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑤ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践① ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 10 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑥ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践② ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 11 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑦ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践③ ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 12 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑧ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践④ ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 13 回	企業研究シート 企業の情報収集とともに、企業で求められる人材の理解を深め、モチベーションの向上を図ります
	個人面接のポイントを理解・実践①
第 14 回	履歴書練習シート① 就職活動準備の再確認 個人面接のポイントを理解・実践②
第 15 回	履歴書練習シート② 就職活動準備の再確認 個人面接のポイントを理解・実践③

	受講上の注意	
※リクルートスーツ着用(任意)		

特記事項			

科目名	キャリアデザイン			教員名	岡田 さやか	,	
期区分	後期 曜日 水曜日			時限	5 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3501

授業目的と到達目標

正しい業界・職種理解とともに学生自身の動機形成とキャリアの考え方の醸成を行う。就職への能動的な行動 を促進するための指導・支援。学生の進学・就職希望率の向上進路決定率の向上

授業概要

学生の自己理解促進ならびにキャリアデザイン力の醸成を行います。社会人基礎力醸成、就職活動で必要な能力向上

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持
ワークシート提出率	100%	ち、過去専門学校の就職課にて就職率 98%に尽力
	%	した経験があります。それを元に、就職活動におけ
	%	る自己理解と社会人基礎能力を醸成します。前職
	%	では株式会社 中川政七商店グループ 道艸舎にて
	%	店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせ
		たキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場
		指導も担った、現役のキャリアカウンセラーが講
		義します。

教科書

マイナビ2024オフィシャル就活 BOOK 内定メソッド 面接 自己 PR 志望動機出)マイナビ出版

参考書・参考文献

	参考 URL
リクナビ	URL)https://job.rikunabi.com/
マイナビ	URL)https://job.mynavi.jp/
美大芸大就	は職ナビ URL)https://bidai-geidai.jp/

科目名	キャリアデザイン			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期 曜日 水曜日			時限	5 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3501

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	講師自己紹介 キャリアデザインの授業内容について理解します
第2回	就職活動について 就職活動の流れと活動方法を理解します 給与・税金・社会保険の仕組みを理解
第3回	就職活動について 就職活動の流れと活動方法を理解します リクナビ・マイナビの使い方を理解、業界や職種、企
	業規模等による労働環境、仕事内容の違いを理解します
第4回	就職プレゼン能力シート ver1 ① エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第5回	就職プレゼン能力シート ver1 ② エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第6回	就職プレゼン能力シート ver1 ③ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第7回	就職プレゼン能力シート ver1 ④ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います
第8回	面接対策講座(スーツ着用 ※授業8回目以降はスーツ着用)/面接のマナー・身だしなみ
第9回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑤ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践① ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 10 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑥ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践② ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 11 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑦ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践③ ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 12 回	就職プレゼン能力シート ver2 ⑧ エントリーシートや面接の場で聞かれる質問例をもとに、自己分析・文章・プレ
	ゼン能力を養います 集団面接のポイントを理解・実践④ ※自己理解を深めることで広い視野を養う
第 13 回	企業研究シート 企業の情報収集とともに、企業で求められる人材の理解を深め、モチベーションの向上を図ります
	個人面接のポイントを理解・実践①
第 14 回	履歴書練習シート① 就職活動準備の再確認 個人面接のポイントを理解・実践②
第 15 回	履歴書練習シート② 就職活動準備の再確認 個人面接のポイントを理解・実践③

	受講上の注意	
※リクルートスーツ着用(任意)		

特記事項			

科目名	ビジネスコミックI			教員名	中野 クニヒ	コ	
期区分	前期 曜日 金曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	3414

授業目的と到達目標

アナログで制作する際の様々な画材や、技法を知ってもらい、それぞれの特性を理解して扱えるようにします。 鉛筆、色鉛筆技法、水彩画、コピック画という一通りのアナログ表現の知識と技法を学びます。

授業概要

デジタル社会となり仕事はデジタル作成が主流となってますが、絵を描く基本はアナログでの作業を知ることが大切になってきます。既にデジタル画を描いてる人も、アナログでの基本的な知識や扱い方、技法を知ることで、デジタル作業の世界に深みや、広がりを与えてくれます。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として
課題作品の提出と評価	70%	30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお
授業への取り組みと態度	20%	仕事に携わらせて頂いてます。各種広告関連の制
出席率	10%	作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパー
	%	クをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示
	%	動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュア
		の原型、広告物から様々な展示物に関するイラス
		トや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に
		作品や記事が掲載。受賞歴多数。

	教科書	
特にありません		

参考書・参考文献
必要に応じて資料、プリント等を提供いたします。

参考 URL

科目名	ビジネスコミックI			教員名	中野 クニヒ		
期区分	前期 曜日 金曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	3414

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	私の仕事のスライドを見てもらってイラストの様々な仕事を知ってもらいます。各画材の説明、扱					
	い方の説明をします。					
第2回	鉛筆、色鉛筆を使い資料をもとに鉛筆画、色鉛筆画を描きます。					
第3回	絵はがきを想定しはがきサイズの水彩紙に季節事、催事、特定の相手へ、などをテーマに描きます。					
	水張りの説明もします。					
第4回	絵はがきを進め、完成させて提出します。					
第5回	ペン画。マルチライナーを使いリアルやコミカル表現で描きます。ペンの太さを使い分けて描きま					
	す。モチーフは各自で決めてください。					
第6回	第6回 下描きのチエック後、ペン画を進めます。スクリーントーンについての説明をします。作品とな					
	事を目的に仕上げます。					
第7回	7回 ペン画を完成目指し仕上げます。					
第8回	8回 平面構成。形やバランスを見ながら色彩を組み合わせ 1 つの画面に仕上げます。下描きのチエック					
第9回	9回 見る人に分かりやすく伝えることを考え、複数モチーフで立体的な空間を意識した構成でモチーン					
	の魅力を感じさせる。					
第 10 回	完成させて提出します。					
第 11 回	コピック画。オリジナルキャラクターで B3 サイズに作品を仕上げます。キャラクターの設定を考					
	え、世界観含め背景ありで仕上げます。					
第 12 回	描きたい世界をイメージし、オリジナルキャラクターの設定図を作成します。下描きのチエック。					
第 13 回	背景を含めた全体の構図を考え、コピックで着色していきます。作品となる事を目的に進めます。					
第 14 回	作品となる事を目的に進めます。					
第 15 回	仕上げてプレゼンテーション。提出します。					

受講上の注意

授業内だけでは完成が難しい課題もありますので、授業以外にも進めることが望ましいです。また、聞きたい ことがあればいつでも聞いてください。

特記事項

科目名	ビジネスコミック I			教員名	中野 クニヒ	クニヒコ		
期区分	前期 曜日 土曜日			時限	4-5 時限	形態	演習	
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	6408	

授業目的と到達目標

アナログで制作する際の様々な画材や、技法を知ってもらい、それぞれの特性を理解して扱えるようにします。 鉛筆、色鉛筆技法、水彩画、コピック画という一通りのアナログ表現の知識と技法を学びます。

授業概要

デジタル社会となり仕事はデジタル作成が主流となってますが、絵を描く基本はアナログでの作業を知ることが大切になってきます。既にデジタル画を描いている人も、アナログでの基本的な知識や扱い方、技法を知ることで、デジタル作業の世界に深みや、広がりを与えてくれます。

成績評価方法・基準	教員実務経験			
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として		
課題作品の提出と評価	70%	30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお		
授業への取り組みと態度	20%	仕事に携わらせて頂いてます。各種広告関連の制		
出席率	10%	作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパー		
	%	クをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示		
	%	動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュア		
		の原型、広告物から様々な展示物に関するイラス		
		トや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に		
		作品や記事が掲載。受賞歴多数。		

教科書
特にありません

参考書・参考文献
必要に応じて資料、プリント等を提供いたします。

参考 URL

科目名	ビジネスコミック	7 I		教員名	中野 クニヒ	中野 クニヒコ		
期区分 前期 曜日 土曜日				時限	4-5 時限	形態	演習	
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	6408	

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	私の仕事のスライドを見てもらってイラストの様々な仕事を知ってもらいます。各画材の説明、扱					
	い方の説明をします。					
第2回	鉛筆、色鉛筆を使い資料をもとに鉛筆画、色鉛筆画を描きます。					
第3回	絵はがきを想定しはがきサイズの水彩紙に季節事、催事、特定の相手へ、などをテーマに描きます。					
	水張りの説明もします。					
第4回	絵はがきを進め、完成させて提出します。					
第5回	ペン画。マルチライナーを使いリアルやコミカル表現で描きます。ペンの太さを使い分けて描きま					
	す。モチーフは各自で決めてください。					
第6回	下描きのチエック後、ペン画を進めます。スクリーントーンについての説明をします。作品となる					
	事を目的に仕上げます。					
第7回	ペン画を完成目指し仕上げます。					
第8回	平面構成。形やバランスを見ながら色彩を組み合わせ1つの画面に仕上げます。下描きのチエック。					
第9回	見る人に分かりやすく伝えることを考え、複数モチーフで立体的な空間を意識した構成でモチーフ					
	の魅力を感じさせる。					
第 10 回	完成させて提出します。					
第 11 回	コピック画。オリジナルキャラクターで B3 サイズに作品を仕上げます。キャラクターの設定を考					
	え、世界観含め背景ありで仕上げます。					
第 12 回	描きたい世界をイメージし、オリジナルキャラクターの設定図を作成します。下描きのチエック。					
第 13 回	背景を含めた全体の構図を考え、コピックで着色していきます。作品となる事を目的に進めます。					
第 14 回	作品となる事を目的に進めます。					
第 15 回	仕上げてプレゼンテーション。提出します。					

受講上の注意

授業内だけでは完成しない課題もありますので、授業外の時間も有効に使い作業することを望みます。分からないことは、いつでも聞くようにしてください。

特記事項

科目名	ビジネスコミック	7 <u> </u>		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	1405

授業目的と到達目標

マンガを描くための基礎知識や技術の習得

授業概要

ストーリーマンガ制作のための基礎知識・技術の習得・キャラクター作り・ストーリーの作り方を学び、ショートストーリーマンガを制作する

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	ビジネスコミック	ל II		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラス	-		年次	1	履修コード	1405

	授業計画(各回予定)						
授業内容							
第1回	原稿用紙の使い方						
第2回	描き文字(効果音)・ネームの描き方						
第3回	自己紹介マンガ①						
第4回	自己紹介マンガ②						
第5回	SD キャラ						
第6回	体型別キャラクターを描く						
第7回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役(キャラ表)						
第8回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役(対比表)						
第9回	ストーリーの作り方(プロット)						
第 10 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品 (ネーム①)						
第11回	ショートストーリー制作 3 ページ作品(下描き①)						
第 12 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品(下描き②)						
第13回	ショートストーリー制作3ページ作品(ペン入れ①)						
第 14 回	ショートストーリー制作3ページ作品(ペン入れ②)						
第 15 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品提出						

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

科目名	ビジネスコミック	7 <u> </u>		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期 曜日 金曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	4404

授業目的と到達目標

マンガを描くための基礎知識や技術の習得

授業概要

ストーリーマンガ制作のための基礎知識・技術の習得・キャラクター作り・ストーリーの作り方を学び、ショートストーリーマンガを制作する

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	ビジネスコミック	7 II		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期 曜日 金曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	4404

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	原稿用紙の使い方					
第2回	描き文字(効果音)・ネームの描き方					
第3回	自己紹介マンガ①					
第4回	自己紹介マンガ②					
第5回	SD ++>					
第6回	体型別キャラクターを描く					
第7回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役(キャラ表)					
第8回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役(対比表)					
第9回	ストーリーの作り方 (プロット)					
第 10 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品(ネーム①)					
第11回	ショートストーリー制作 3 ページ作品(下描き①)					
第 12 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品(下描き②)					
第13回	ショートストーリー制作3ページ作品(ペン入れ①)					
第 14 回	ショートストーリー制作3ページ作品(ペン入れ②)					
第 15 回	ショートストーリー制作 3 ページ作品提出					

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

科目名	背景 I			教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1403

授業目的と到達目標

パースの基本知識を習得し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
課題提出	50%	経験を生かした、パース技法、手法などを説明し、
受講態度	30%	ハンズオンで指導する。
課題完成度	20%	
	%	
	%	

	教科書	
適宜プリント配布		
	参考書・参考文献	
適宜紹介		
	参考 URL	

科目名	背景 I			教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1403

	授業計画(各回予定)						
授業内容							
第1回	ガイダンス / パースの基礎知識(立方体を描く)						
第2回	1 点透視図法の作品制作① / EL と VP について						
第3回	1点透視図法の作品制作② / VP に向かう線とそうでない線						
第4回	1点透視図法の作品制作③ / 仕上げ						
第5回	パースの練習課題 1 / パースのついたグリッドを描く						
第6回	2点透視図法の作品制作① / ラフの取り方と画面外の VP						
第7回	2点透視図法の作品制作② / 広角と望遠レンズの違い						
第8回	2点透視図法の作品制作③ / 仕上げ						
第9回	パースの練習課題 2 / 写真資料を別アングルの視点で描く						
第 10 回	車とキャラクター① / 楕円のパースの取り方						
第11回	車とキャラクター② / スケールの合わせ方						
第 12 回	車とキャラクター③ / 仕上げ						
第 13 回	2点透視で和室を描く① / 分割と増殖の基礎						
第 14 回	2点透視で和室を描く② / VP が遠い場所にある時の技法						
第 15 回	2点透視で和室を描く③ / 仕上げ						

受講上の注意

この授業はアナログで進行するため、毎回以下の物を持参すること・B4 マンガ原稿用紙(推奨)orB4 サイズ以上のスケッチブック・40cm 以上の透明な定規、鉛筆と消しゴム、 $0.1\sim0.3$ ミリペン。あると便利な画材・色鉛筆(青や黄色)・マスキングテープ、画鋲

特記事項	

科目名	背景 I			教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4117

授業目的と到達目標

パースの基本知識を習得し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
課題提出	50%	経験を生かした、パース技法、手法などを説明し、
受講態度	30%	ハンズオンで指導する。
課題完成度	20%	
	%	
	%	

	教科書	
適宜プリント配布		
	参考書・参考文献	
適宜紹介		
	参考 URL	
_		

科目名	背景 I			教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	4117

	授業計画(各回予定)				
授業内容					
第1回	ガイダンス / パースの基礎知識(立方体を描く)				
第2回	1 点透視図法の作品制作① / EL と VP について				
第3回	1 点透視図法の作品制作② / VP に向かう線とそうでない線				
第4回	1 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ				
第5回	パースの練習課題 1 / パースのついたグリッドを描く				
第6回	2点透視図法の作品制作① / ラフの取り方と画面外の VP				
第7回	2点透視図法の作品制作② / 広角と望遠レンズの違い				
第8回	2 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ				
第9回	パースの練習課題2 / 写真資料を別アングルの視点で描く				
第 10 回	車とキャラクター① / 楕円のパースの取り方				
第11回	車とキャラクター② / スケールの合わせ方				
第 12 回	車とキャラクター③ / 仕上げ				
第13回	2点透視で和室を描く① / 分割と増殖の基礎				
第 14 回	2点透視で和室を描く② / VP が遠い場所にある時の技法				
第 15 回	2点透視で和室を描く③ / 仕上げ				

受講上の注意

この授業はアナログで進行するため、毎回以下の物を持参すること・B4 マンガ原稿用紙(推奨)orB4 サイズ以上のスケッチブック・40cm 以上の透明な定規、鉛筆と消しゴム、 $0.1\sim0.3$ ミリペン。あると便利な画材・色鉛筆(青や黄色)・マスキングテープ、画鋲

特記事項	

科目名	背景 II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1406

授業目的と到達目標

パースの知識を応用し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで 指導する。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
課題提出	50%	経験を生かした、アプリケーションの機能と操作
課題完成度	30%	方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
受講態度	20%	
	%	
	%	

	教科書
適宜プリント配布	

	参考書・参考文献	
適宜紹介		

参考 URL	

科目名	背景II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1406

	授業計画(各回予定)				
授業内容					
第1回	ガイダンス / 前期の復習(パースについて)				
第2回	3 点透視図法の作品制作① / 3 点目の VP の求め方				
第3回	3 点透視図法の作品制作② / Adobe Illustrator にて素材作成。				
第4回	3点透視図法の作品制作③ / 3点透視の場合の人物の描き方				
第5回	3点透視図法の作品制作④/ デジタルの仕上げについて				
第6回	階段のある風景作品制作① / 階段の描き方について				
第7回	階段のある風景作品制作② / 傾斜のある物の VP の取り方				
第8回	階段のある風景作品制作③/ ブラシの作り方				
第9回	階段のある風景作品制作④/ 仕上げ				
第 10 回	自然物を描く / 草原・木・水面・山を描く				
第11回	ファンタジーorSF イラスト制作① / 世界観を固め、資料を集める				
第 12 回	ファンタジーorSF イラスト制作② / 構図について				
第 13 回	ファンタジーorSF イラスト制作③ / エフェクトを作成する				
第 14 回	ファンタジーorSF イラスト制作④ / 仕上げ				
第 15 回	合評				

受講上の注意

授業内ではデジタル作業がメインになるが、筆記用具必ず用意する。常日頃より目に映る風景を観察し、物の 形や遠近感を考察する。

特記事項	

科目名	背景II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 木曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	5409

授業目的と到達目標

パースの知識を応用し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで 指導する。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
課題提出	50%	経験を生かした、アプリケーションの機能と操作
課題完成度	30%	方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書
適宜プリント配布

参考書・参考文献
適宜紹介

参考 URL

科目名	背景II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	5409

	授業計画(各回予定)						
授業内容	授業内容						
第1回	ガイダンス / 前期の復習(パースについて)						
第2回	3 点透視図法の作品制作① / 3 点目の VP の求め方						
第3回	3 点透視図法の作品制作② / Adobe Illustrator にて素材作成。						
第4回	3点透視図法の作品制作③ / 3点透視の場合の人物の描き方						
第5回	3点透視図法の作品制作④/ デジタルの仕上げについて						
第6回	階段のある風景作品制作① / 階段の描き方について						
第7回	階段のある風景作品制作② / 傾斜のある物の VP の取り方						
第8回	階段のある風景作品制作③/ ブラシの作り方						
第9回	階段のある風景作品制作④/ 仕上げ						
第 10 回	自然物を描く / 草原・木・水面・山を描く						
第11回	ファンタジーorSF イラスト制作① / 世界観を固め、資料を集める						
第 12 回	ファンタジーorSF イラスト制作② / 構図について						
第 13 回	ファンタジーorSF イラスト制作③ / エフェクトを作成する						
第 14 回	ファンタジーorSF イラスト制作④ / 仕上げ						
第 15 回	合評						

受講上の注意

授業内ではデジタル作業がメインになるが、筆記用具必ず用意する。常日頃より目に映る風景を観察し、物の 形や遠近感を考察する。

特記事項	

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3405

授業目的と到達目標

キャラクターデザインに必要な知識と技術を修得する。キャラクターのデジタル制作に必要な基礎技術を修得する。具体的な目標。キャラクターの描き分けができる。ポーズをバランス良く描ける。魅力的な表情が描ける。資料を制作に生かすことができる。デジタル制作の基礎を理解する。

授業概要

1~4回で1つのテーマの課題を制作して、キャラクターの描き分け、見せ方、動かし方、また AdobePhotoshopを使用したキャラクター制作の方法を学ぶ。

成績評価方法・基準	教員実務経験				
種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務			
課題提出と課題内容を評価	100%	経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、			
	%	デジタルでの制作方法を指導する。			
	%				
	%				
	%				

教科書
必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献
必要に応じて適宜紹介する。

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	名 よしみ かずひこ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3405

授業計画(各回予定)						
授業内容						
第1回	ガイダンス・キャラクターとは					
第2回	キャラクターのポーズとバランス					
第3回	キャラクターの顔と表情・喜怒哀楽					
第4回	キャラクターの描き分け 1					
第5回	キャラクターの描き分け 2					
第6回	キャラクターの2人のシーン					
第7回	キャラクターの日常の動き 講評					
第8回	スキャン、彩色などデジタル制作の基礎					
第9回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 1(Adobe Photoshop 使用)					
第 10 回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 2					
第 11 回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 3 講評					
第 12 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 1(Adobe Photoshop 使用)					
第 13 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 2					
第 14 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 3					
第 15 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 4 講評					

受講上の注意

毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項	

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひ	. ح	
期区分	前期 曜日 土曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6404

授業目的と到達目標

キャラクターデザインに必要な知識と技術を修得する。キャラクターのデジタル制作に必要な基礎技術を修得する。具体的な目標。キャラクターの描き分けができる。ポーズをバランス良く描ける。魅力的な表情が描ける。資料を制作に生かすことができる。デジタル制作の基礎を理解する。

授業概要

1~4回で1つのテーマの課題を制作して、キャラクターの描き分け、見せ方、動かし方、また AdobePhotoshopを使用したキャラクター制作の方法を学ぶ。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務
課題提出と課題内容を評価	100%	経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、
	%	デジタルでの制作方法を指導する。
	%	
	%	
	%	

教科書
必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献	
必要に応じて適宜紹介する。	

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひ		
期区分	前期 曜日 土曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6404

	授業計画(各回予定)					
授業内容	授業内容					
第1回	ガイダンス・キャラクターとは					
第2回	キャラクターのポーズとバランス					
第3回	キャラクターの顔と表情・喜怒哀楽					
第4回	キャラクターの描き分け 1					
第5回	キャラクターの描き分け 2					
第6回	キャラクターの 2 人のシーン					
第7回	キャラクターの日常の動き 講評					
第8回	スキャン、彩色などデジタル制作の基礎					
第9回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 1(Adobe Photoshop 使用)					
第 10 回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 2					
第11回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔)3 講評					
第 12 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 1(Adobe Photoshop 使用)					
第 13 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 2					
第 14 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 3					
第 15 回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 4 講評					

受講上の注意

毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項	

科目名	キャラクター制作 II			教員名	よしみ かずひ	. 2	
期区分	後期 曜日 水曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3406

授業目的と到達目標

キャラクター制作 I で学んだ知識と技術を踏まえて、様々なテーマ、素材からキャラクターをデザインする。 キャラクターの展開を考え発表する。デジタル制作での応用技術を修得する。具体的な目標。魅力的なキャラクターを具現化できる。その魅力をキャラクター表、プレゼンテーション、ポートフォリオなどで見せることができる。制作の中でデジタル表現を生かすことができる。

授業概要

テーマと素材を見つけ、それを基にキャラクターを制作する。新しいキャラクターとその価値を作り、それを効果的に伝える方法を考える。またそれらのキャラクターをどのように展開していけば良いかを、見せ方を含めて課題制作の中で考える。AdobePhotoshop に加えて Illustrator を制作に使用して、2 つのソフトの連携についても学ぶ。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務
課題提出と課題内容を評価	100%	経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、
	%	デジタルでの制作方法を指導する。
	%	
	%	
	%	

教科書
必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

	参考書・参考文献	
必要に応じて適宜紹介する。		

参考 URL	

科目名	キャラクター制作 II			教員名	よしみ かずひ	٠. ٢	
期区分	後期 曜日 水曜日		時限	4-5 時限	形態	演習	
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3406

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター1(Adobe Illustrator 使用)
第2回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター2
第3回	キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター3
第4回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター4
第5回	プレゼンテーション
第6回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター1(Adobe Photoshop などを使用)
第7回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター2
第8回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター3
第9回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター4
第 10 回	プレゼンテーション
第 11 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 1 (Adobe Photoshop などを使用)
第 12 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 2
第13回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター3
第 14 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 4
第 15 回	講評

受講上の注意

毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項	

科目名	キャラクター制作 II			教員名	よしみ かずひ		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限 形態 演習		演習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	6405

授業目的と到達目標

キャラクター制作 I で学んだ知識と技術を踏まえて、様々なテーマ、素材からキャラクターをデザインする。 キャラクターの展開を考え発表する。デジタル制作での応用技術を修得する。具体的な目標。魅力的なキャラクターを具現化できる。その魅力をキャラクター表、プレゼンテーション、ポートフォリオなどで見せることができる。制作の中でデジタル表現を生かすことができる。

授業概要

テーマと素材を見つけ、それを基にキャラクターを制作する。新しいキャラクターとその価値を作り、それを効果的に伝える方法を考える。またそれらのキャラクターをどのように展開していけば良いかを、見せ方を含めて課題制作の中で考える。AdobePhotoshop に加えて Illustrator を制作に使用して、2 つのソフトの連携についても学ぶ。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務
課題提出と課題内容を評価	100%	経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、
	%	デジタルでの制作方法を指導する。
	%	
	%	
	%	

教科書
必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

	参考書・参考文献	
必要に応じて適宜紹介する。		

参考 URL	

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	よしみ かずひ		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限 形態 演習		演習
コース	コミックイラス	コミックイラスト			1	履修コード	6405

	授業計画(各回予定)				
授業内容					
第1回	キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター1(Adobe Illustrator 使用)				
第2回	キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター2				
第3回	キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター3				
第4回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター4				
第5回	プレゼンテーション				
第6回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター1(Adobe Photoshop などを使用)				
第7回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター2				
第8回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター3				
第9回	キャラクターデザイン 4・3 人のキャラクター4				
第 10 回	プレゼンテーション				
第 11 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 1 (Adobe Photoshop などを使用)				
第 12 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 2				
第13回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター3				
第 14 回	キャラクターデザイン 5・実在の人物を使ったキャラクター 4				
第 15 回	講評				

受講上の注意

毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項	

科目名	デッサンΙ			教員名	中野 クニヒ	コ	
期区分	前期 曜日 土曜日		時限	1-3 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6126

授業目的と到達目標

デッサンは技術を習得するだけでなく、物の見方や考え方に大きな影響を与えます。つまり多くの創作活動に 役立ちます。省く部分、活かす部分を選択し「人にどう伝えるか?」を考えることでセンスを磨くことにつな がります。

授業概要

立方体、球、円柱、円すいの基本のモチーフから、数点のモチーフをどの位置にどれくらいの大きさで描く画面に納めるように配置するかの構図のとり方、バランスの考え方や、質感表現、動物、透視図法を学びます。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として
授業に取り組む姿勢	70%	30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお
出席率	30%	仕事に携わらせて頂いてます。各種広告関連の制
	%	作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパー
	%	クをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示
	%	動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュア
		の原型、広告物から様々な展示物に関するイラス
		トや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に
		作品や記事が掲載。受賞歴多数。

教科書
特にはありませんが、必要に応じプリントを用意して配布いたします。

参考書・参考文献
資料をプリントして配布いたします。

	参考 URL		

科目名	デッサンI			教員名	中野 クニヒ	コ	
期区分	前期 曜日 土曜日		時限	1-3 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6126

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ウォーミングアップとしてモノクロ(グレースケール)チャートを作ります。明暗表を作ることで
	鉛筆のもつ黒色のバリエーションを知ります。
第2回	立方体(缶、牛乳パック等)球(たまご等)円柱(缶コーヒー等)描く プリントを配布
第3回	透明なものを描く(ビンや電球等)
第4回	透明なものを描く
第5回	基本の形状をベースに描く(複雑な形にみえても基本の立方体、円柱をベースにあてはめて描くと
	全体の形がとれます。細部は全体が決まってから描いていきます。)プリント配布
第6回	基本の形状をベースに描く(複雑な形にみえても基本の立方体、円柱をベースにあてはめて描くと
	全体の形がとれます。細部は全体が決まってから描いていきます。)プリント配布
第7回	複数のモチーフの組み合わせを描く。(フランスパン、ロープ、フォーク、スプーン等の組み合わせ)
第8回	複数のモチーフの組み合わせを描く※2週に渡り制作する時は同じアングルでの写真を撮ってお
	き、形は一週目でとり、二週目で質感を描き込みます。
第9回	背景に布を敷いてその上にビン、グラス、くだもの等を組み合わせ構成し描く
第 10 回	背景に布を敷いてその上にビン、グラス、くだもの等を組み合わせ構成し描く
第 11 回	動物を描く 出来るだけ飼ってる猫や犬、鳥等無ければフリー素材等でもかまいませんが自身で撮
	影した資料がのぞましいです。(携帯の画面でなく、必ずプリントする)
第 12 回	動物を描く
第 13 回	透視図法(プリント配布)をベースに風景を描きます。
第 14 回	透視図法、パースを描く。一点透視、二点透視、三点透視図法を学びます。
第 15 回	透視図法 パースを描く

受講上の注意

鉛筆 (3B~2H くらい)と練り消し、鉛筆を削るためのカッターは必ずもってくること。授業日が月、水、金でない日はケント紙も必ず(月、水、金以外だと画材店がお休みです)

特記事項

デッサンは繰り返し描くことが大切です。授業時間以外でも様々な形や構図を意識し生活していこう。これは デッサンの授業に限らずすべてに通じる事です。

科目名	デッサンΙ			教員名	中野 クニヒ	コ	
期区分	後期 曜日 土曜日		時限	1-3 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6128

授業目的と到達目標

デッサンは技術を習得するだけでなく、物の見方や考え方に大きな影響を与えます。つまり多くの創作活動に 役立ちます。省く部分、活かす部分を選択し「人にどう伝えるか?」を考えることでセンスを磨くことにつな がります。

授業概要

数点のモチーフをどの位置にどれくらいの大きさで描く画面に納める様に配置するかの構図の取り方やバランスの考え方、質感表現、動物の描き方、透視図法を学びます。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として
授業に取り組む姿勢	70%	30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお
出席率	30%	仕事に携わらせて頂いてます。各種広告関連の制
	%	作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパー
	%	クをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示
	%	動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュア
		の原型、広告物から様々な展示物に関するイラス
		トや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に
		作品や記事が掲載。受賞歴多数。

教科書
特にありませんが必要に応じてプリントを用意して配布いたします。

参考書・参考文献
資料をプリントして配布いたします。

	参考 URL		

科目名	デッサン I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	ス コミックイラスト			年次	1	履修コード	6128

授業計画(各回予定)				
授業内容				
第1回	葉っぱと開いた状態の本の組み合わせを描く。画面映えする構図を考え配置します。			
第2回	「葉っぱと本」葉脈も見逃さず葉の艶も表現、本は文字を描こうと思わず、らしく筆圧をかえなが			
	ら描きます。表紙と中のページの紙の質感も意識。			
第3回	複雑な形状を描く・・・透明なビンに入った花を描く			
第4回	複雑な形状を描く・・・花や葉、ビンの中の表現に注意しながら描く			
第5回	複雑な形状を描く・・・硬い物を描きます。			
第6回	複雑な形状を描く・・・基本の形状(立方体、円柱、球など)をベースに全体の形をとり、細部へ描			
	き進めます。			
第7回	複数のモチーフの組み合わせを描く。(フランスパン、ロープ、フォーク、スプーン等の組み合わせ)			
第8回	複数のモチーフの組み合わせを描く(※2週に渡り制作の場合は同じアングルでの写真でおさえて			
	おきます) 形は一週目でとり、二週目で質感を描き込みます。			
第9回	背景に布を敷きその上にビンやグラス、くだものを配置。			
第 10 回	背景に布を敷きその上にモチーフを配置して描きます。			
第 11 回	動物を描く 出来るだけ飼ってる猫や犬、鳥等、それが難しい様ならフリー素材より資料としてか			
	まいませんが携帯の画面でなく必ずプリントして使用します。			
第 12 回	動物を描く			
第 13 回	透視図法で描く(プリント配布)風景を描く。			
第 14 回	透視図法、パースを描く・・・一点透視、二点透視、三点透視図法を学びます。			
第 15 回	透視図法 パースを描く			

受講上の注意

鉛筆 (3B~2H くらい)と練り消し、鉛筆を削るためのカッターは必ず忘れずに持って来てください。授業日が月、水、金以外なら画材店が閉まってますので、ケント紙も必ず。

特記事項

デッサンは繰り返すことが大切です。授業以外の時間でも様々な形や構図を意識しながら生活していこう。これはデッサンの授業に限らずすべてに通じる事です。

科目	名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香		
期区	分	前期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コー	ス	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4319

授業目的と到達目標

デッサンは造形の基本を学ぶ方法の一つです。観察し陰の明暗の捉え方などのスキルを身につけます。そして デッサンで身につけたスキルを仕事に活かすことができるようにします。

授業概要

物の形を見る訓練をします。たとえば球体ならば前に出てくるふくらみ、後ろへ回り込むカーブの形。素材によっては光の反射、強度、透明度が変わってきます。それらを紙に鉛筆等で描いていきます。上手に描ける様になったら、ポートフォリオ用に作品を仕上げます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーターとして 40 年イラストレーショ
課題	80%	ン、企業用の漫画、動画、プロダクトデザイン等の
プレゼン能力	20%	仕事をしています。クライアント(企業のスポンサ
	%	ー) に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵
	%	を描きます。その時にデッサンのスキルは必要に
	%	なります。

教科書

参考書・参考文献

	参考 U	RL
アリカイラストレーション	URL)http://arika7.com/	http://arika7.com

科目名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香	:	
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4319

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	デッサンがどのように仕事に役立つかをお見せします。 紙やイラストボード、画材の使用方法を
	お教えします。 資本的な物の形(球体や四角)を観察し、鉛筆で絵を描く。
第2回	グラス、スプーン等を選んで、鉛筆で絵を描く。
第3回	鉛筆、色鉛筆で、葉と水滴を描く。
第4回	好きなモチーフを選んで、色鉛筆で絵を描く。
第5回	ペン画で手を描く。
第6回	鉛筆、色鉛筆、ぺんのいずれかを選んで顔を描く。
第7回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第8回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第9回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第10回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第11回	トリックアートを描きます。アイディアを考える。
第 12 回	ラフスケッチを描く。
第13回	絵を描く。
第 14 回	絵を描く。
第 15 回	絵を描く。合評をします。

受講上の注意

原則として授業時間内における制作作品のみ評価致します。会社に入れば、環境を選ぶことができません。どのような環境の中でも集中して作業ができる様に努力して下さい。

特記事項

クライアント (企業のスポンサー) に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。

科目名	デッサンII			教員名	小川 阿里香	:	
期区分	後期 曜日 火曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2340

授業目的と到達目標

デッサンは造形の基本を学ぶ方法の一つです。観察し陰の明暗の捉え方などのスキルを身につけます。そして デッサンで身につけたスキルを仕事に活かすことができるようにします。

授業概要

物の形を見る訓練をします。たとえば球体ならば前に出てくるふくらみ、後ろへ回り込むカーブの形。素材によっては光の反射、強度、透明度が変わってきます。それらを紙に鉛筆等で描いていきます。上手に描ける様になったら、ポートフォリオ用に作品を仕上げます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーターとして 40 年イラストレーショ
課題	80%	ン、企業用の漫画、動画、プロダクトデザイン等の
プレゼン能力	20%	仕事をしています。クライアント(企業のスポンサ
	%	ー) に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵
	%	を描きます。その時にデッサンのスキルは必要に
	%	なります。

教科書

参考書・参考文献	

	参考 U	RL
アリカイラストレーション	URL)http://arika7.com/	http://arika7.com

科目名	デッサンII			教員名	小川 阿里香	:	
期区分	後期 曜日 火曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2340

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	デッサンがどのように仕事に役立つかをお見せします。 紙やイラストボード、画材の使用方法を
	お教えします。 鉛筆、色鉛筆で葉と水滴を描く。
第2回	ペン画で手を描く。
第3回	鉛筆、色鉛筆、ぺんのいずれかを選んで顔を描く
第4回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第5回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第6回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第7回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第8回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第9回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第 10 回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第11回	トリックアートを描きます。アイディアを考える。
第 12 回	ラフスケッチを描く。
第13回	絵を描く。
第 14 回	絵を描く。
第 15 回	絵を描く。合評をします。

受講上の注意

原則として授業時間内における制作作品のみ評価致します。会社に入れば、環境を選ぶことができません。どのような環境の中でも集中して作業ができる様に努力して下さい。

特記事項

クライアント (企業のスポンサー) に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。

科目名	デジタル実習 I			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	5125

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築しデジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。

授業概要

グラフィックデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、 ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役グラフィックデザイナーとしての経験を生か
作品の完成度	50%	しながら、PC・各種アプリケーションの操作方法
ソフトの理解度	40%	を指導。
テスト	10%	
	%	
	%	

教科書	:	
知識ゼロからきちんと学べる!Illustrator しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) 高野雅弘
知識ゼロからきちんと学べる!Photoshop しっかり入門	出)SB クリエイティブ株式会社	著) まきの
ゆみ		

参考書・参考文献
必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	デジタル実習 I			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	5125

	授業計画(各回予定)					
授業内容	授業内容					
第1回	ガイダンス / コンピューターリテラシー、Google アカウント作成					
第2回	Illustrator 演習① / 基礎練習(オブジェクトの選択・パスの練習など)					
第3回	Illustrator 演習② / 基礎練習の復習(パスの練習・パスファインダー・整列)					
第4回	Illustrator 作品制作① / SD キャラ制作(キャラの下絵をペンツールでトレース)					
第5回	Illustrator 作品制作② / SD キャラ制作(線と塗りの設定・グループ化)→ 名刺トンボ制作					
第6回	Illustrator 作品制作③ / 名刺制作(トンボ・線・印刷について)					
第7回	Illustrator 作品制作④ / 名刺制作(カーニング、トラッキング、ベースラインシフト)					
第8回	Illustrator 作品制作⑤ → Photoshop 演習① / 名刺制作(OL 化、ロゴマーク)→ 写真加工(選択範					
	囲について)					
第9回	Photoshop 演習② / 解像度、レイヤー、スマートオブジェクトについて					
第 10 回	Photoshop 作品制作① / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作					
第11回	Photoshop 作品制作② / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作→提出(拡張子について)					
第 12 回	Illustrator&Photoshop 作品制作① / 展覧会の DM①(コラージュ作品を使用、エリア内文字)					
第13回	Illustrator&Photoshop 作品制作② / DM②(段落設定、埋め込みとリンクについて)					
第 14 回	Illustrator&Photoshop 作品制作③ / DM③(地図制作)					
第 15 回	テスト / テスト後、未完成作品の制作時間					

受講上の注意

●授業内の課題だけでは各ソフトの基礎知識や技法を習得することは難しい。そのため、時間がある時にはソフトに触れて、慣れることが必要不可欠である。その際、分からないことがあれば、教科書などを利用して自分で調べる力も身につけて欲しい。授業内であれば、まず調べてみる。解決しなければ教員にすぐに聞くようにすること。●課題の提出期限厳守。

特記事項

科目名	デジタル実習 I			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2107

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築しデジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。

授業概要

グラフィックデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、 ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	デザイン事務所での制作経験を経て、1990 年にグ
作品の完成度	50%	ラフィックデザイン事務所を設立。グラフィック、
ソフトの理解度	40%	イラスト、Web 制作のクリエイティブワークに加
テスト	10%	え、近年では和紙をモチーフにした国内外のアー
	%	トイベント、ギャラリーにもギャラリー多数出品
	%	しています。また、2010 年頃からクリエイタース
		タッフたちとともにアートイベントを企画・運営。
		クリエイティブの可能性を広げる活動をしていま
		す。

教科書	<u> </u>	
知識ゼロからきちんと学べる!Illustrator しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) 高野雅弘
知識ゼロからきちんと学べる! Photoshop しっかり入門	出)SB クリエイティブ株式会社	著) まきの
ゆみ		

参考書・参考文献			
必要に応じてコピーにて代行する			

参考 URL

科目名	デジタル実習 I			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2107

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス / コンピューターリテラシー、Google アカウント作成
第2回	Illustrator 演習① / 基礎練習(オブジェクトの選択・パスの練習など)
第3回	Illustrator 演習② / 基礎練習の復習(パスの練習・パスファインダー・整列)
第4回	Illustrator 作品制作① / SD キャラ制作(キャラの下絵をペンツールでトレース)
第5回	Illustrator 作品制作② / SD キャラ制作(線と塗りの設定・グループ化)→ 名刺トンボ制作
第6回	Illustrator 作品制作③ / 名刺制作(トンボ・線・印刷について)
第7回	Illustrator 作品制作④ / 名刺制作(カーニング、トラッキング、ベースラインシフト)
第8回	Illustrator 作品制作⑤ → Photoshop 演習① / 名刺制作(OL 化、ロゴマーク)→ 写真加工(選択範
	囲について)
第9回	Photoshop 演習② / 解像度、レイヤー、スマートオブジェクトについて
第10回	Photoshop 作品制作① / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作
第11回	Photoshop 作品制作② / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作→提出(拡張子について)
第 12 回	Illustrator&Photoshop 作品制作① / 展覧会の DM①(コラージュ作品を使用、エリア内文字)
第13回	Illustrator&Photoshop 作品制作② / DM②(段落設定、埋め込みとリンクについて)
第 14 回	Illustrator&Photoshop 作品制作③ / DM③(地図制作)
第 15 回	テスト / テスト後、未完成作品の制作時間

受講上の注意

●授業内の課題だけでは各ソフトの基礎知識や技法を習得することは難しい。そのため、時間がある時にはソフトに触れて、慣れることが必要不可欠である。その際、分からないことがあれば、教科書などを利用して自分で調べる力も身につけて欲しい。授業内であれば、まず調べてみる。解決しなければ教員にすぐに聞くようにすること。●課題の提出期限厳守。

特記事項

科目名	デジタル実習 II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2118

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築しデジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。

授業概要

イラストレーターやデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
作品の完成度	50%	経験を生かした、アプリケーションの機能と操作
ソフトの理解度	30%	方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
課題提出	20%	
	%	
	%	

教科書
デジタル実習1で購入した本

	参考書・	参考文献	
適宜紹介			

参考 URL

科目名	デジタル実習 II			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2118

	授業計画(各回予定)
授業内容	汉末旧邑(日邑 1 元)
第1回	ガイダンス / 前期の復習(Illustrator と Photoshop)
第2回	Photoshop 作品制作①(背景イラスト)/ アナログスキャンデータに塗りを入れる
第3回	Photoshop 作品制作②(背景イラスト)/ はみ出さない塗り方を知る
第4回	Illustrator 作品制作① (ステッカー) / ステッカー制作 (パスの練習・パターン)
第5回	Illustrator 作品制作②(ステッカー)/ ステッカー制作(レイアウト・オフセット)
第6回	Photoshop 作品制作③(アニメーション)/ タイムライン機能を使用して 10 秒のアニメーションを
27 O E	制作
第7回	Photoshop 作品制作④(アニメーション)/ アニメーションを書き出す
第8回	Illustrator&Photoshop での作品制作①(カレンダー)/ カレンダー制作(Illustrator)
第9回	Illustrator&Photoshop での作品制作②(カレンダー)/ イラスト制作(Photoshop)①
第 10 回	Illustrator&Photoshop での作品制作③(カレンダー)/ イラスト制作(Photoshop)②
第 11 回	Illustrator&Photoshop での作品制作④(カレンダー)/ リッスト制作(Industrator)(2)
第11 凹	inustratorをFnotosnopでの下面制作(カレンター)/inustratorにオノストを配置、埋め込み、) ウトライン化
第 12 回	Illustrator&Photoshop での作品制作①(ポートフォリオ)/ 作品収集、複数のアートボード作成、
第 14 凹	表紙とプロフィール、似顔絵作成、目次ページ作成
第 12 回	
第 13 回	Illustrator&Photoshop での作品制作②(ポートフォリオ)/ 本文のレイアウト、文字の調整、アイ
笠 14 同	コン作成、奥付作成 Ullustrate of P.Dh at a short スの作日制作②(ピートフェルナ制作)/ 全体のブラッシュアップ・アート
第 14 回	Illustrator&Photoshop での作品制作③(ポートフォリオ制作)/全体のブラッシュアップ、アートボードの順度亦再、印刷、PDF。の亦始
学 1 [□	ボードの順序変更、印刷、PDFへの変換
第 15 回	合評

受講上の注意

街のサイネージやビジョン、雑誌や広告を今までよりも興味を持って観ると、この授業の意味がわかります。

特記事項			

科目名	デジタル実習 II			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1123

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築しデジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。

授業概要

イラストレーターやデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事務所での制作経験を経て、1990 年にグ
作品の完成度	50%	ラフィックデザイン事務所を設立。グラフィック、
ソフトの理解度	30%	イラスト、Web 制作のクリエイティブワークに加
課題提出	20%	え、近年では和紙をモチーフにした国内外のアー
	%	トイベント、ギャラリーにもギャラリー多数出品
	%	しています。また、2010 年頃からクリエイタース
		タッフたちとともにアートイベントを企画・運営。
		クリエイティブの可能性を広げる活動をしていま
		す。

	教科書
デジタル実習1で購入した本	

	参考書・参考文献	
	参考音・参考	
適宜紹介		

参考 URL

科目名	デジタル実習 II			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1123

	授業計画(各回予定)					
授業内容	汉末旧邑(日邑 1 元)					
第1回	ガイダンス / 前期の復習(Illustrator と Photoshop)					
第2回	Photoshop 作品制作①(背景イラスト)/ アナログスキャンデータに塗りを入れる					
第3回	Photoshop 作品制作②(背景イラスト)/ はみ出さない塗り方を知る					
第4回	Illustrator 作品制作① (ステッカー) / ステッカー制作 (パスの練習・パターン)					
第5回	Illustrator 作品制作②(ステッカー)/ ステッカー制作(レイアウト・オフセット)					
第6回	Photoshop 作品制作③(アニメーション)/ タイムライン機能を使用して 10 秒のアニメーションを					
27 O E	制作					
第7回	Photoshop 作品制作④(アニメーション)/ アニメーションを書き出す					
第8回	Illustrator&Photoshop での作品制作①(カレンダー)/ カレンダー制作(Illustrator)					
第9回	Illustrator&Photoshop での作品制作②(カレンダー)/ イラスト制作(Photoshop)①					
第 10 回						
第 11 回						
第11 凹	がトライン化					
第 12 回	Illustrator&Photoshop での作品制作①(ポートフォリオ)/ 作品収集、複数のアートボード作成、					
第 14 凹	表紙とプロフィール、似顔絵作成、目次ページ作成					
第 12 回						
第 13 回	Illustrator&Photoshop での作品制作②(ポートフォリオ)/ 本文のレイアウト、文字の調整、アイ					
笠 14 同	コン作成、奥付作成 Ullustrate of P.Dh at a short スの作日制作②(ピートフェルナ制作)/ 全体のブラッシュアップ・アート					
第 14 回	Illustrator&Photoshop での作品制作③(ポートフォリオ制作)/全体のブラッシュアップ、アートボードの順度亦再、印刷、PDF。の亦始					
学 1 [□	ボードの順序変更、印刷、PDFへの変換					
第 15 回	合評					

受講上の注意

街のサイネージやビジョン、雑誌や広告を今までよりも興味を持って観ると、この授業の意味がわかります。

特記事	項		

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	、、オープ	<u>ン</u> 科目	年次	1	履修コード	1118

授業目的と到達目標
キャラクター制作の基礎を習得

授業概要

キャラクター制作の基本的な技法を学び、アナログでのモノクロイラスト制作を行う

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

%
教科書
キム・ラッキの人体ドローイング 出)オーム社 著)キム・ラッキ
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラストI			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1	履修コード	1118

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス 頭部を描く
第2回	全身を描く (5~8頭身)
第3回	ペンに慣れる(つけペンを使用)
第4回	ベタ・ホワイト・特殊描写
第5回	手・腕・胴体を描く
第6回	脚・足を描く
第7回	年齢別(赤ちゃん・幼児・小学生)
第8回	年齢別(中年・老人)
第9回	構図学 モノクロイラスト制作(トーンなし)1
第 10 回	モノクロイラスト制作 (トーンなし) 2
第 11 回	モノクロイラスト制作 (トーンなし) 3
第 12 回	プレゼン トーンテクニック モノクロイラスト制作(トーンあり)1
第 13 回	モノクロイラスト制作 (トーンあり) 2
第 14 回	モノクロイラスト制作 (トーンあり) 3
第 15 回	モノクロイラスト制作(トーンあり)提出

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目		年次	1	履修コード	5120	

	授業目的と到達目標	
キャラクター制作の基礎を習得		

授業概要

キャラクター制作の基本的な技法を学び、アナログでのモノクロイラスト制作を行う

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

%
教科書
キム・ラッキの人体ドローイング 出)オーム社 著)キム・ラッキ
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラストI			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期 曜日 金曜日		時限	1-3 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト、オープン科目		年次	1	履修コード	5120	

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス 頭部を描く
第2回	全身を描く (5~8頭身)
第3回	ペンに慣れる(つけペンを使用)
第4回	ベタ・ホワイト・特殊描写
第5回	手・腕・胴体を描く
第6回	脚・足を描く
第7回	年齢別(赤ちゃん・幼児・小学生)
第8回	年齢別(中年・老人)
第9回	構図学 モノクロイラスト制作 (トーンなし) 1
第 10 回	モノクロイラスト制作 (トーンなし) 2
第11回	モノクロイラスト制作 (トーンなし) 3
第 12 回	プレゼン トーンテクニック モノクロイラスト制作 (トーンあり) 1
第 13 回	モノクロイラスト制作 (トーンあり) 2
第 14 回	モノクロイラスト制作 (トーンあり) 3
第 15 回	モノクロイラスト制作(トーンあり)提出

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

特記	事項
----	----

科目名	コミックイラスト II			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2334

授業目的と到達目標
キャラクターの展開・応用を行う

授業概要

キャラクターを活かした画面構成を考える各自テーマを決めてカラーイラストを完成させる CLIP STUDIO PAINT で制作

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラストⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	2334

	授業計画(各回予定)						
授業内容							
第1回	衣類のしわと構造(洋服と制服)						
第2回	アナログ原稿からの線画抽出・デジタルトーン(以下ソフトはすべて CLIP STUDIO PAINT を使						
	用する)						
第3回	アニメ塗り・色トレス・色収差						
第4回	水彩塗りカラーイラスト制作1・トンボの作り方						
第5回	水彩塗りカラーイラスト制作 2						
第6回	水彩塗りカラーイラスト制作3						
第7回	プレゼン エフェクト①						
第8回	エフェクト②						
第9回	パーツごとの着彩						
第10回	小道具を描く						
第11回	パースを描く						
第 12 回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作 1						
第13回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作 2						
第 14 回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作3						
第 15 回	プレゼン						

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。デジタルの時は、USB にデータを保存するため持ってくるように

特記事項	

科目名	コミックイラストII			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	1	履修コード	1119

授業目的と到達目標
キャラクターの展開・応用を行う

授業概要

キャラクターを活かした画面構成を考える各自テーマを決めてカラーイラストを完成させる CLIP STUDIO PAINT で制作

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラス	コミックイラストII			加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラス	}		年次	1	履修コード	1119

	授業計画(各回予定)						
授業内容							
第1回	衣類のしわと構造 (洋服と制服)						
第2回	アナログ原稿からの線画抽出・デジタルトーン(以下ソフトはすべて CLIP STUDIO PAINT を使						
	用する)						
第3回	アニメ塗り・色トレス・色収差						
第4回	水彩塗りカラーイラスト制作1・トンボの作り方						
第5回	水彩塗りカラーイラスト制作 2						
第6回	水彩塗りカラーイラスト制作3						
第7回	プレゼン エフェクト①						
第8回	エフェクト②						
第9回	パーツごとの着彩						
第 10 回	小道具を描く						
第 11 回	パースを描く						
第 12 回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作 1						
第 13 回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作 2						
第 14 回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作3						
第 15 回	プレゼン						

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。デジタルの時は、USB にデータを保存するため持ってくるように

特記事項	

科目名	プランニング II			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト	、、オープ	ン科目	年次	2	履修コード	2208

授業目的と到達目標

ゲーム業界の企画書に必要な要素を分割して学習し、最終的には企画書を完成させる。

授業概要

企画書の分析、作成を通してゲーム業界の職種を理解し、必須能力を身につける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25
平常点	30%	年の実務経験を持つ。現場での経験を元に企画書
授業態度	40%	の書き方を指導。
課題内容	30%	
	%	
	%	

	%						
	%						
	教科書						
参考書・参考文献							
参考 URL							

科目名	プランニング II			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期 曜日 金曜日			時限	2 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2	履修コード	2208

	授業計画(各回予定)					
授業内容	授業内容					
第1回	ガイダンス/アンケート					
第2回	ゲーム業界におけるデザイナーの仕事について					
第3回	企画側が求めるデザイナーについて					
第4回	ゲーム企画の発想					
第5回	企画書の解説と書き方					
第6回	ゲームのジャンルと目的を考える					
第7回	ゲームのあらすじを考える					
第8回	ゲームの世界観と主要キャラクターを考える					
第9回	ゲームの敵を考える					
第 10 回	ゲームのシステムを考える					
第 11 回	ゲームの UI について					
第 12 回	ゲームのタイトルデザインについて					
第13回	ゲームのアイコンについて					
第 14 回	企画書の体裁を整える					
第 15 回	総括/質疑応答					

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具/ノート (メモ・ネタ帳)

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期 曜日 土曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5412

授業目的と到達目標

感情や状況に応じたカラーを考え、見ている人の心理にどのような影響を与えるかまでを考える。画材の使い 方と、応用も憶える。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレ
作品評価	30%	ーター・ゲームクリエイターとして、43 年の実務
出席率	50%	経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っておりま
授業態度	20%	す。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの
	%	発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き
	%	上げ、実務経験からの技術指導までフォローしま
		す。

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期 曜日 土曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5412

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	イメージトレーニング 基礎デッサン 画材の使い方					
第2回	色の持つ意味と役割					
第3回	カラーバランスと心理表現					
第4回	人物カラー 1					
第5回	人物カラー2					
第6回	服飾カラー 1					
第7回	服飾カラー 2					
第8回	背景カラー 1					
第9回	背景カラー2					
第 10 回	カラー特殊効果 1					
第11回	カラー特殊効果 2					
第 12 回	レイアウト					
第13回	演出効果基礎					
第 14 回	演出効果応用					
第 15 回	基礎カラー作画技能まとめ					

受講上の注意

絵にただ色を置くのでは無く、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描く ことの重要性を考えて行きましょう。

特記事項	

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	後期 曜日 土曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	6118

授業目的と到達目標

感情や状況に応じたカラーを考え、見ている人の心理にどのような影響を与えるかまでを考える。画材の使い 方と、応用も憶える。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレ
作品評価	30%	ーター・ゲームクリエイターとして、43 年の実務
出席率	50%	経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っておりま
授業態度	20%	す。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの
	%	発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き
	%	上げ、実務経験からの技術指導までフォローしま
		च ै.

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	後期 曜日 土曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	6118

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	イメージトレーニング 基礎デッサン 画材の使い方
第2回	色の持つ意味と役割
第3回	カラーバランスと心理表現
第4回	人物カラー1
第5回	人物カラー2
第6回	服飾カラー 1
第7回	服飾カラー2
第8回	背景カラー 1
第9回	背景カラー 2
第 10 回	カラー特殊効果 1
第11回	カラー特殊効果 2
第 12 回	レイアウト
第13回	演出効果基礎
第 14 回	演出効果応用
第 15 回	基礎カラー作画技能まとめ

受講上の注意

絵にただ色を置くのでは無く、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描く ことの重要性を考えて行きましょう。

特記事項	

科目名	カラーテクニック II			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1407

授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインス	
小テスト、課題提出	60%	タレーションなどのアート作品の制作を、40年	
模擬試験	30%	以上続けています。個展や企画グループ展で関西、	
平常点	10%	愛知、東京、そして海外での発表経験が多くありま	
	%	すので、アートの発表現場を通した目で、制作と発	
	%	表の指導を行なっています。	

<u>教科</u> 書
Color Master basic 出)NPO 法人アデック出版局
参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニック II			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1407

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス、色のなりたちー色とは何か、色と光の関係
第2回	混色について一加法混色、減法混色
第3回	色相環を作る-12 色相環を彩色して制作する
第4回	色の表示方法 — PCCS 表示法とマンセルシステム
第5回	PCCS 表示法の演習 ― 配色カードによる
第6回	色の知覚効果 — 対比と同化
第7回	色の心理効果 ― 寒暖感、軽重感、色のイメージ
第8回	色の心理効果 — 色の連想、象徴性
第9回	色彩調和 ― 色相、トーンによる類似と対比
第 10 回	色彩調和 ― ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第11回	色彩調和 ― ダイアード、トライアード
第 12 回	色彩士検定3級模擬試験1回目
第 13 回	色彩士検定3級模擬試験2回目
第 14 回	チラシを読み解く-これまで学んだ内容をもとに、チラシのデザインを解析する
第 15 回	チラシを読み解く-自作を基に

受講上の注意

教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 158a も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

特記事項

科目名	カラーテクニック II			教員名	浜本 隆司		
期区分	後期 曜日 月曜日			時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2336

授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインス
小テスト、課題提出	60%	タレーションなどのアート作品の制作を、40年
模擬試験	30%	以上続けています。個展や企画グループ展で関西、
平常点	10%	愛知、東京、そして海外での発表経験が多くありま
	%	すので、アートの発表現場を通した目で、制作と発
	%	表の指導を行なっています。

教科書

Color Master basic	出)NPO 法人アデック出版局
	参考書・参考文献
	参考 URL

科目名	カラーテクニック II		教員名	浜本 隆司			
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	2336

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス、色のなりたち - 色とは何か、色と光の関係
第2回	混色について - 加法混色、減法混色
第3回	色相環を作る - 12 色相環を彩色して制作する
第4回	色の表示方法 — PCCS 表示法とマンセルシステム
第5回	PCCS 表示法の演習 ― 配色カードによる
第6回	色の知覚効果 — 対比と同化
第7回	色の心理効果 ― 寒暖感、軽重感、色のイメージ
第8回	色の心理効果 — 色の連想、象徴性
第9回	色彩調和 ― 色相、トーンによる類似と対比
第 10 回	色彩調和 ― ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第11回	色彩調和 ― ダイアード、トライアード
第 12 回	色彩士検定3級模擬試験1回目
第 13 回	色彩士検定3級模擬試験2回目
第 14 回	チラシを読み解く-これまで学んだ内容をもとに、チラシのデザインを解析する
第 15 回	チラシを読み解く-自作を基に

受講上の注意

教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 158a も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

特記事項

科目名	コンテンツアート I		教員名	才村 昌子			
期区分	前期 曜日 火曜日		時限	1-2 時限	形態	演習	
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2120

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりを解説し理解を深める。Illustrator、Photshop の技術向上、グラフィックデザイン、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧
受講態度	50%	会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿
制作課題による評価	50%	絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸
	%	出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケ
	%	ーションデザインを手掛ける。
	%	

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コンテンツアート	· I		教員名	才村 昌子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	2120

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	イラストレーション『未来予想図』
第2回	制作
第3回	講評
第4回	Adobe Illustrator スキルアップの課題
第5回	制作
第6回	制作
第7回	制作
第8回	制作
第9回	オリジナルキャラクター、パッケージデザインへの展開
第 10 回	制作
第11回	制作
第 12 回	制作
第13回	制作
第 14 回	制作
第 15 回	講評

严建	レの注音	
又讲」	上の注意	

制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期 曜日 水曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3114

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりを解説し理解を深める。Illustrator、Photshop の技術向上、グラフィックデザイン、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧	
受講態度	50%	会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿	
制作課題による評価	50%	絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸	
	%	出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケ	
	%	ーションデザインを手掛ける。	
	%		

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期 曜日 水曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3114

	授業計画(各回予定)						
授業内容	授業内容						
第1回	イラストレーション『未来予想図』						
第2回	制作						
第3回	講評						
第4回	Adobe Illustrator スキルアップの課題						
第5回	制作						
第6回	制作						
第7回	制作						
第8回	制作						
第9回	オリジナルキャラクター、パッケージデザインへの展開						
第 10 回	制作						
第11回	制作						
第 12 回	制作						
第13回	制作						
第 14 回	制作						
第 15 回	講評						

严建	レの注音	
又讲」	上の注意	

制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区分	後期 曜日 火曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2121

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりを解説しデザインへの理解を深める。Illustrator、Photshop の技術向上、ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧	
受講態度	50%	会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿	
制作課題による評価	50%	絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸	
	%	出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケ	
	%	ーションデザインを手掛ける。	
	%		

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科	·目名	コンテンツアートⅡ			教員名	才村 昌子		
期	区分	後期 曜日 火曜日			時限	1-2 時限	形態	演習
コ	ース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2121

	授業計画(各回予定)							
授業内容	授業内容							
第1回	美術史を紐解く。詩作							
第2回	ボーカロイドオリジナルキャラクター企画							
第3回	制作							
第4回	制作							
第5回	制作							
第6回	CD ジャケット制作							
第7回	制作							
第8回	制作							
第9回	制作							
第 10 回	制作							
第11回	制作							
第 12 回	ノベルティ制作							
第13回	制作							
第 14 回	制作							
第 15 回	講評							

受講上の注意

制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3125

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりを解説しデザインへの理解を深める。Illustrator、Photshop の技術向上、ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧	
受講態度	50%	会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿	
制作課題による評価	50%	絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸	
	%	出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケ	
	%	ーションデザインを手掛ける。	
	%		

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目	名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区	分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コー	ス	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3125

	授業計画(各回予定)							
授業内容	授業内容							
第1回	美術史を紐解く。詩作							
第2回	ボーカロイドオリジナルキャラクター企画							
第3回	制作							
第4回	制作							
第5回	制作							
第6回	CD ジャケット制作							
第7回	制作							
第8回	制作							
第9回	制作							
第 10 回	制作							
第11回	制作							
第 12 回	ノベルティ制作							
第13回	制作							
第 14 回	制作							
第 15 回	講評							

受講上の注意

制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	デジタルアーツ I			教員名	廣本 亮一		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4128

授業目的と到達目標

After Effects、Premiere Pro の基本的な操作方法を制作を通して学ぶ。モーショングラフィックスや動画編集などクリエイティブな現場で必要となるスキルを身につける事ができる。

授業概要

After Effects、Premiere Pro の機能と基本的な操作方法を説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、アプリケ
作品完成度	50%	ーションの特徴や操作方法、制作手法などを説明。
課題提出	30%	ハンズオンで指導する。
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書		
図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックスパーフェクトガイド	出)ラトルズ	著)
石坂アツシ+山下大輔		

参考書・参考文献

参考 URL	

科目名	デジタルアーツI			教員名	廣本 亮一		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4128

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス / AE について、インターフェイス・キーフレーム・コンポジションについて
第2回	練習課題① /テキストアニメーション
第3回	練習課題② /シェイプアニメーション
第4回	練習課題③ / マスクを使用したアニメーション
第5回	練習課題④ / 3Dレイヤーを使用したアニメーション
第6回	練習課題⑤ / ヌルオブジェクトを使用したアニメーション
第7回	練習課題⑥ / 3Dトラッキングを使用したアニメーション
第8回	premier pro/ インターフェイス・ワークスペース・プロジェクトについて
第9回	練習課題①/ タイムラインの基本操作・カット編集
第 10 回	練習課題⑧/ テキストツール・エッセンシャルグラフィックについて
第 11 回	練習課題⑨ / 映像効果(トランジション、クロップ、手ぶれ補正など)について
第 12 回	練習課題⑩ / 色補正について
第 13 回	最終課題制作
第 14 回	最終課題制作
第 15 回	合評

受講上の注意

常日頃より「映像」や「動き」を観察し、動きの時間を考察する。普段、鑑賞しているマンガやアニメーションに対し、作品を楽しむだけではなく、表現手法、構成などを観察する。マンガ、アニメーションだけではなく、広告、CM、映画、演劇、アートなど幅広く興味を持ち観察する。

特記事項

科目名	デジタルアーツ I			教員名	廣本 亮一・	渡邉 翔	羽太
期区分	前期 曜日 金曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5306

授業目的と到達目標

After Effects、Premiere Pro の基本的な操作方法を制作を通して学ぶ。モーショングラフィックスや動画編集などクリエイティブな現場で必要となるスキルを身につける事ができる。

授業概要

After Effects、Premiere Proの機能と基本的な操作方法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、アプリケ
作品完成度	50%	ーションの特徴や操作方法、制作手法などを説明。
課題提出	30%	ハンズオンで指導する。
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書 図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックスパーフェクトガイド 出) ラトルズ 著) 石坂アツシ+山下大輔

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタルアーツI			教員名	廣本 亮一・	渡邉 翔	羽太
期区分	前期 曜日 金曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5306

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	ガイダンス / AE について、インターフェイス・キーフレーム・コンポジションについて					
第2回	練習課題① /テキストアニメーション					
第3回	練習課題② /シェイプアニメーション					
第4回	練習課題③ / マスクを使用したアニメーション					
第5回	練習課題④ / 3D レイヤーを使用したアニメーション					
第6回	練習課題⑤ / ヌルオブジェクトを使用したアニメーション					
第7回	練習課題⑥ / 3Dトラッキングを使用したアニメーション					
第8回	premier pro/ インターフェイス・ワークスペース・プロジェクトについて					
第9回	練習課題①/ タイムラインの基本操作・カット編集					
第 10 回	練習課題⑧/ テキストツール・エッセンシャルグラフィックについて					
第 11 回	練習課題⑨ / 映像効果(トランジション、クロップ、手ぶれ補正など)について					
第 12 回	練習課題⑩ / 色補正について					
第13回	最終課題制作					
第 14 回	最終課題制作					
第 15 回	合評					

受講上の注意

普段、鑑賞しているマンガやアニメーションに対し、作品を楽しむだけではなく、表現手法、構成などを観察する。マンガ、アニメーションだけではなく、広告、CM、映画、演劇、アートなど幅広く興味を持ち観察する。

特記事項

科目名	デジタルアーツ II			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期 曜日 火曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3129

授業目的と到達目標

コミックイラストが使用される媒体(印刷、Web、映像、ゲーム等)は多様化が進んでいます。この授業では、各媒体(印刷、Web、ゲーム)で必要な基礎・応用制作能力の向上を目標とします。

授業概要

Adobe InDesign 使用による印刷物制作能力の向上と Adobe Photoshop、Adobe XD 使用による UI デザインの基礎を学びます。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	現役グラフィックデザイナーにより、デジタル環	
受講姿勢	40%	境でのデザインやイラストレーション制作を指導	
技能習得	40%	します。	
制作物の完成度	20%		
	%		
	%		

教科書
·

	参考書・参考文献
必要に応じてコピーにて代行する	

参考 URL

科目名	デジタルアーツI	I		教員名	檜垣 平太		
期区分	後期 曜日 火曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	3129

	授業計画(各回予定)							
授業内容	受業内容							
第1回	ガイダンス							
第2回	冊子デザイン・レイアウト実習 1 (Adobe InDesign 使用)							
第3回	冊子デザイン・レイアウト実習 2 (Adobe InDesign 使用)							
第4回	冊子デザイン・レイアウト実習 3 (Adobe InDesign 使用)							
第5回	冊子デザイン・レイアウト実習 4 (Adobe InDesign 使用)							
第6回	UI デザイン制作 1 (UI/UX デザインについて・スマホゲームアプリの考察)							
第7回	UI デザイン制作 2 (ワイヤーフレームの作成)							
第8回	UI デザイン制作 3 (ワイヤーフレームの作成)							
第9回	UI デザイン制作 4 (素材制作)							
第10回	UI デザイン制作 5 (素材制作)							
第11回	UI デザイン制作 6 (素材制作)							
第 12 回	UI デザイン制作 7 (プロトタイプの作成)							
第13回	UI デザイン制作 8 (プロトタイプの作成)							
第 14 回	UI デザイン制作 9 (プロトタイプの作成)							
第 15 回	総合合評							

受講上の注意

●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と 思い取り組んでください。

特記事項

都合により、特別講座になる場合があります。

科目名	デジタルアーツI	[教員名	檜垣 平太		
期区分	後期 曜日 木曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4118

授業目的と到達目標

コミックイラストが使用される媒体(印刷、Web、映像、ゲーム等)は多様化が進んでいます。この授業では、 各媒体(印刷、Web、ゲーム)で必要な基礎・応用制作能力の向上を目標とします。

授業概要

Adobe InDesign 使用による印刷物制作能力の向上と Adobe Photoshop、Adobe XD 使用による UI デザインの基礎を学びます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役グラフィックデザイナーにより、デジタル環
受講姿勢	40%	境でのデザインやイラストレーション制作を指導
技能習得	40%	します。
制作物の完成度	20%	
	%	
	%	

教科書	

参考書・参考文献
必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	デジタルアーツI	I		教員名	檜垣 平太		
期区分	後期 曜日 木曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4118

	授業計画(各回予定)							
授業内容	受業内容							
第1回	ガイダンス							
第2回	冊子デザイン・レイアウト実習 1 (Adobe InDesign 使用)							
第3回	冊子デザイン・レイアウト実習 2 (Adobe InDesign 使用)							
第4回	冊子デザイン・レイアウト実習 3 (Adobe InDesign 使用)							
第5回	冊子デザイン・レイアウト実習 4 (Adobe InDesign 使用)							
第6回	UI デザイン制作 1 (UI/UX デザインについて・スマホゲームアプリの考察)							
第7回	UI デザイン制作 2 (ワイヤーフレームの作成)							
第8回	UI デザイン制作 3 (ワイヤーフレームの作成)							
第9回	UI デザイン制作 4 (素材制作)							
第 10 回	UI デザイン制作 5 (素材制作)							
第11回	UI デザイン制作 6 (素材制作)							
第 12 回	UI デザイン制作 7 (プロトタイプの作成)							
第13回	UI デザイン制作 8 (プロトタイプの作成)							
第 14 回	UI デザイン制作 9 (プロトタイプの作成)							
第 15 回	総合合評							

受講上の注意

●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と 思い取り組んでください。

特記事項

都合により、特別講座になる場合があります。

科目名	コミックイラスト	· III		教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 月曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	6129

授業目的と到達目標

複数のラフ案からアイディアの足し算と引き算を駆使して、より良い一枚の作品を制作できるようにする。

授業概要

イラストのコンセプト作り、ラフ案での打ち合わせ、構図の取り方などをハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験		
種別	割合	フリーランスのイラストレーターとしての経験を		
作品完成度	40%	活かした、作品制作のプロセスと技法を説明し、ハ		
提出物	40%	ンズオンで指導する。		
受講態度	20%			
	%			
	%			

教科書
適宜プリント配布
参考書・参考文献
適宜紹介
参考 URL

科目名	コミックイラスト	· III		教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期	前期 曜日 月曜日			1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	6129

	授業計画 (各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス/この授業への取り組み方と準備物について・カレンダーイラストの制作①/ラフ制作、
	ラフチェック
第2回	カレンダーイラストの制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第3回	カレンダーイラストの制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第4回	カレンダーイラストの制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第5回	大阪メトロの公募イラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第6回	大阪メトロの公募イラスト制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第7回	大阪メトロの公募イラスト制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第8回	大阪メトロの公募イラスト制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第9回	Illustrator でのイラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第 10 回	Illustrator でのイラスト制作②/ペンツールを使用してラフをトレース
第11回	Illustrator でのイラスト制作③/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第 12 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)①/ラフ制作、ラフチェック
第13回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)②/ラフを元に作品サイズに下描き
第 14 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第 15 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評

受講上の注意

毎回簡単な課外課題を出題。授業の中盤で展示作業あり。

H	牛	≑ ;	15	Ħ.	百
-	4	司	ું≒	₽·	썻

科目名	コミックイラスト	· III		教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4321

授業目的と到達目標

複数のラフ案からアイディアの足し算と引き算を駆使して、より良い一枚の作品を制作できるようにする。

授業概要

イラストのコンセプト作り、ラフ案での打ち合わせ、構図の取り方などをハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験		
種別	割合	フリーランスのイラストレーターとしての経験を		
作品完成度	40%	活かした、作品制作のプロセスと技法を説明し、ハ		
提出物	40%	ンズオンで指導する。		
受講態度	20%			
	%			
	%			

教科書
適宜プリント配布
参考書・参考文献
適宜紹介
参考 URL

科目名	コミックイラスト	· III		教員名	渡邉 翔太		
期区分	前期 曜日 木曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4321

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	ガイダンス/この授業への取り組み方と準備物について・カレンダーイラストの制作①/ラフ制作、
	ラフチェック
第2回	カレンダーイラストの制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第3回	カレンダーイラストの制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第4回	カレンダーイラストの制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第5回	大阪メトロの公募イラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第6回	大阪メトロの公募イラスト制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第7回	大阪メトロの公募イラスト制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第8回	大阪メトロの公募イラスト制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第9回	Illustrator でのイラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第10回	Illustrator でのイラスト制作②/ペンツールを使用してラフをトレース
第11回	Illustrator でのイラスト制作③/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第 12 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)①/ラフ制作、ラフチェック
第13回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)②/ラフを元に作品サイズに下描き
第 14 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第 15 回	最終課題制作(ゲームのイメージボード制作)④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評

受講上の注意

毎回簡単な課外課題を出題。授業の中盤で展示作業あり。

ŀ	寺	₫	\exists	귤	Ħ	Tì	ń
-	7	Ħ	1	≡	₽	4	Ħ

科目名	コミック	コミックイラストIV				加藤 ルミ		
期区分	後期	後期 曜日 月曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミック	コミックイラスト				2	履修コード	6130

授業目的と到達目標

より完成度が高く、個性ある表現ができるイラスト制作を目指す

授業概要

表現や発想・世界観を自分なりに細部までこだわった(テーマ・コンセプト・ストーリー性など)集大成のイラスト制作

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラス	ኑ IV		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラス	١		年次	2	履修コード	6130

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	卒業制作展でのイラスト制作(テーマを決め、方向性を明確にしていく)					
第2回	ラフチェック 1					
第3回	ラフチェック 2					
第4回	プレゼン 1 回目 構図を確定					
第5回	方向性など、確認・確定して修正を行う					
第6回	作品制作 1					
第7回	作品制作 2					
第8回	作品制作 3					
第9回	プレゼン2回目 色の変更や小道具の追加など、ブラッシュアップを行う					
第 10 回	作品制作 4					
第11回	作品制作 5					
第 12 回	作品制作 6					
第 13 回	最終作品チェック・データ提出					
第 14 回	各個人の展示方法によるパネル製作					
第 15 回	プレゼン 総評					

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。デジタル時は、USB にデータを保存するため、 持ってくるように

特記事項

科目名	コミックイラスト	· IV		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期 曜日 水曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	3124

授業目的と到達目標

より完成度が高く、個性ある表現ができるイラスト制作を目指す

授業概要

表現や発想・世界観を自分なりに細部までこだわった(テーマ・コンセプト・ストーリー性など)集大成のイラスト制作

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	印刷会社で(DTP やグラフィックデザイン担当)	
課題提出と課題内容の完成度	80%	後、フリーランスでイラストレータとしての経験	
授業態度	20%	を元に指導します。	
	%		
	%		
	%		

教科書
必要に応じ、プリントを配布
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	コミックイラスト	· IV		教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期 曜日 水曜日			時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	3124

	授業計画(各回予定)
授業内容	
第1回	卒業制作展でのイラスト制作(テーマを決め、方向性を明確にしていく)
第2回	ラフチェック 1
第3回	ラフチェック 2
第4回	プレゼン 1 回目 構図を確定
第5回	方向性など、確認・確定して修正を行う
第6回	作品制作 1
第7回	作品制作 2
第8回	作品制作 3
第9回	プレゼン2回目 色の変更や小道具の追加など、ブラッシュアップを行う
第 10 回	作品制作 4
第 11 回	作品制作 5
第 12 回	作品制作 6
第 13 回	最終作品チェック・データ提出
第 14 回	各個人の展示方法によるパネル製作
第 15 回	プレゼン 総評

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。デジタル時は、USB にデータを保存するため、 持ってくるように

特記事項	

科目名	ゲームキャラクタ	7 — I		教員名	谷明子・	糀谷 恵	更
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト	`		年次	2	履修コード	2341

授業目的と到達目標

○コンピューターゲーム内に登場する様々なキャラクターデザイン ○プロセスの実例を知り、ゲームに限らず広範なキャラクターデザイン手法へと発展的に応用できる事。

授業概要

1ヶ月1回、イベントデーがある。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	(糀谷) 担当教員は 関西のゲーム会社3社で約	
出席状況	15%	20 のタイトルに参加 フリーのイラストレーター	
授業態度	15%	に転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イ	
課題の提出物	70%	メージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設	
	%	定画 / 書籍装画 /等 ユーザーが何を求めている	
	%	かを観察しデザインとして起こす物事の考え方	
		数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を	
		指導します。	

地 (利) 事	
教科書	
参考書・参考文献	

参考 URL	

科目名	ゲームキャラクタ	7 — I		教員名	谷 明子・	糀谷 恵	夏里
期区分	前期 曜日 火曜日			時限	3-5 時限	形態	実習
コース	ス コミックイラスト			年次	2	履修コード	2341

	授業計画(各回予定)
極楽中学	1文未計画(廿四)/ 足)
授業内容	
第1回	「課題 :わかりやすいキャラクターデザイン・1」 格闘ゲームをモチーフに、ユーザーサイドか
	ら見たときのキャラクターの「わかりやすさ」のデザイン手法を身に付ける。各種説明
第2回	講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料をWeb上から集める //ポートフォリオに
	ついて
第3回	資料を元にラフを作成する
第4回	ラフから完成に取り掛かる
第5回	資料 ラフ 完成を提出形式にする
第6回	「課題 :わかりやすいキャラクターデザイン・2 」 別のアプローチから引き続きキャラクター
	について考察する。 課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を Web 上
	から集める
第7回	資料を元にラフを作成する
第8回	ラフから完成に取り掛かる
第9回	資料 ラフ 完成を提出形式にする
第 10 回	予備日
第 11 回	「課題 :新規性のあるキャラクターデザイン アイキャッチ」 古典的なプロットをモチーフに、
	キャラクターの独自性を追求する。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用す
	る資料を Web 上から集める
第 12 回	資料を元にラフを作成する
第 13 回	ラフから完成に取り掛かる
第 14 回	資料 ラフ 完成を提出形式にする
第 15 回	「課題:キャラクターデザイン」 リアルな人物をアレンジしてキャラ作成の幅を広げる。課題講
	評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 /

W	講	r	\sim	1	.
	=番	⊢ .	α	$\gamma \pm$	百
×	пФ		v ノ	4 I	1000

筆記用具持参の事

特記事項

追記

- ・同じように調べても調べ方により出てくる物が違います。 自分のキャラ作成において Web 上からいかに的確に資料を集めそれを元にデザインできるかを学びます。
- ・昨今のゲーム業界事情 イラストの現場等のお話等
- ・上記の内容に加えデジタルでイラストを描くときの注意点 人物を描くコツ photoshop とクリスタの使い分け 等 細かなモチーフ 武器小物 UI 等についても学習します。

科目名	ゲームキャラクタ	7 — II		教員名	谷明子・	糀谷 恵	三 里
期区分	後期 曜日 火曜日		時限	3-5 時限	形態	実習	
コース	ース コミックイラスト			年次	2	履修コード	3126

授業目的と到達目標

「ゲームキャラクターI」に引き続き、さまざまなゲームをモチーフとしたデザイン実習を行う。

授業概要

「ゲームキャラクターI」に準じる。

成績評価方法・基準	教員実務経験		
種別	割合	(糀谷)担当教員は 関西のゲーム会社3社で約	
出席状況	15%	20 のタイトルに参加 フリーのイラストレーター	
授業態度	15%	に転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イ	
課題の提出物	70%	メージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設	
	%	定画 / 書籍装画 /等 ユーザーが何を求めている	
	%	かを観察しデザインとして起こす物事の考え方	
		数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を	
		指導します。	

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	ゲームキャラクターII				谷明子・	糀谷 恵	更
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース コミックイラスト			年次	2	履修コード	3126	

	授業計画(各回予定)						
授業内容							
第1回	【課題 : カードゲームの絵を作成する】目的: カードゲーム 背景 エフェクト込みのデザインを						
	行う。メインキャラと差別化を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。 課題講評 / 講義 / 詞						
	題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料集める。						
第2回	資料を元にラフを作成する。						
第3回	ラフから完成に取り掛かる。						
第4回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。						
第5回	【課題 :悪役】 目的:悪役について考察する。怪物デザインも行う。課題講評 / 講義 / 課題説						
	明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。						
第6回	資料を元にラフを作成する。						
第7回	ラフから完成に取り掛かる。						
第8回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。						
第9回	【課題 :キャラの描き分けについて】 目的:サブキャラをデザインする。メインキャラと差別化						
	を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作						
	成に使用する資料を集める。						
第 10 回	資料を元にラフを作成する。						
第 11 回	ラフから完成に取り掛かる。						
第 12 回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。						
第 13 回	【課題:メカニックデザイン 武器 小物】目的:リアリティのあるメカ 武器のデザイン小物を						
	追及 課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成に使用する資料を集める。						
第 14 回	資料を元にラフを作成する。						
第 15 回	【総まとめ】 前回課題の講評会 質疑応答 昨今のゲーム業界事情 イラストの現場の話等						

	受講上の注意	
	文調工の任息	
筆記用具持参の事		

特記事項

追記・上記の内容に加えデジタルでイラストを描くときの注意点 有効な資料の集め方 人物を描くコツ photoshop とクリスタの使い分け等 色味が人に与える印象 UIの役割等についても学習します。

科目名	ゲームキャラクターII			教員名	谷明子・	糀谷 髙	三 里
期区分	後期 曜日 水曜日		時限	3-5 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3327

授業目的と到達目標

「ゲームキャラクターI」に引き続き、さまざまなゲームをモチーフとしたデザイン実習を行う。

授業概要

「ゲームキャラクター I」に準じる。

成績評価方法・基準	教員実務経験			
種別	割合	(糀谷)担当教員は 関西のゲーム会社3社で約		
出席状況	15%	20 のタイトルに参加 フリーのイラストレーター		
授業態度	15%	に転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イ		
課題の提出物	70%	メージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設		
	%	定画 / 書籍装画 /等 ユーザーが何を求めている		
	%	かを観察しデザインとして起こす物事の考え方		
		数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を		
		指導します。		

教科書
参考書・参考文献
参考 URL

科目名	ゲームキャラクターⅡ			教員名	谷 明子・	糀谷 恵	三 里
期区分	後期 曜日 水曜日		時限	3-5 時限	形態	実習	
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3327

	授業計画(各回予定)								
授業内容									
第1回	【課題 :カードゲームの絵を作成する】目的:カードゲーム 背景 エフェクト込みのデザイン								
	行う。メインキャラと差別化を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。 課題講評 / 講義 / 訓								
	題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料集める								
第2回	資料を元にラフを作成する。								
第3回	ラフから完成に取り掛かる。								
第4回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。								
第5回	予備日								
第6回	【課題 :悪役】 目的:悪役について考察する。怪物デザインも行う。課題講評 / 講義 / 課題説								
	明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。								
第7回	資料を元にラフを作成する。								
第8回	ラフから完成に取り掛かる。								
第9回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。								
第 10 回	【課題 :キャラの描き分けについて】 目的:サブキャラをデザインする。メインキャラと差別化								
	を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作								
	成に使用する資料を集める。								
第11回	資料を元にラフを作成する。								
第 12 回	ラフから完成に取り掛かる。								
第 13 回	【課題:メカニックデザイン 武器 小物】目的:リアリティのあるメカ 武器のデザイン小物を								
	追及 課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成に使用する資料を集める。								
第 14 回	資料を元にラフを作成する。								
第 15 回	【総まとめ】 前回課題の講評会 質疑応答 昨今のゲーム業界事情 イラストの現場の話等								

受講」	上の注意
-----	------

筆記用具持参の事

特記事項

追記・上記の内容に加えデジタルでイラストを描くときの注意点 有効な資料の集め方 人物を描くコツ photoshop とクリスタの使い分け等 色味が人に与える印象 UIの役割等についても学習します。

科目名	卒業制作			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期 曜日 金曜日			時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5126

授業目的と到達目標

1年生で学んだ成果をベースに、各自が設定した研究テーマに基づき、企画書から作品、展示まで自分自身のコミックイラストの集大成となるものを制作する。

授業概要

テーマを決める。コンセプトを確定させる。随時チェックしアドバイスする。常にポートフォリオをチェックする。

成績評価方法・基準	教員実務経験	
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
企画書、作品の完成度	80%	経験を生かした、アプリケーションの機能と操作
ツールの理解度	20%	方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
	%	
	%	
	%	

教科書

	参考書・参考文献
適宜紹介	

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5126

	授業計画(各回予定)					
授業内容						
第1回	卒業制作概要/ガイダンス					
第2回	コンセプトテーマを設計する。					
第3回	コンセプトテーマに沿った企画書を作る。					
第4回	コンセプトテーマに沿った下絵を描く。					
第5回	テーマに沿った計画立案。制作作業。					
第6回	テーマに沿った計画立案。制作作業。					
第7回	制作作業、進行チェック(各個人)					
第8回	プロジェクトをポートフォリオ形式にファイリングする。					
第9回	修正、改善作業。					
第 10 回	制作作業、経過報告					
第11回	制作作業					
第 12 回	制作作業、進行チェック(各個人)					
第13回	ブラッシュアップして提出(各個人)					
第 14 回	卒業制作合評とプレゼンテーション、審査。					
第 15 回	作品の最終チェック。展示方法を考える。データ確認。					

受講上の注意

テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、制作に集中すること。提出やプレゼンテーションの期限を守り満足のいく作品、展示ができるよう心がけましょう。わからないことがあれば積極的に質問すること。

特記事項	

科目名	卒業制作			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト		年次	2	履修コード	1404	

授業目的と到達目標

1年生で学んだ成果をベースに、各自が設定した研究テーマに基づき、企画書から作品、展示まで自分自身のコミックイラストの集大成となるものを制作する。

授業概要

テーマを決める。コンセプトを確定させる。随時チェックしアドバイスする。常にポートフォリオをチェックする。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた
企画書、作品の完成度	80%	経験を生かした、アプリケーションの機能と操作
ツールの理解度	20%	方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
	%	
	%	
	%	

教科書

	参考書・参考文献	
適宜紹介		

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	渡邉 翔太		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト		年次	2	履修コード	1404	

授業計画(各回予定)					
授業内容					
第1回	卒業制作概要/ガイダンス				
第2回	コンセプトテーマを設計する。				
第3回	コンセプトテーマに沿った企画書を作る。				
第4回	コンセプトテーマに沿った下絵を描く。				
第5回	テーマに沿った計画立案。制作作業。				
第6回	テーマに沿った計画立案。制作作業。				
第7回	制作作業、進行チェック(各個人)				
第8回	プロジェクトをポートフォリオ形式にファイリングする。				
第9回	修正、改善作業。				
第 10 回	制作作業、経過報告				
第 11 回	制作作業				
第 12 回	制作作業、進行チェック(各個人)				
第 13 回	ブラッシュアップして提出(各個人)				
第 14 回	卒業制作合評とプレゼンテーション、審査。				
第 15 回	作品の最終チェック。展示方法を考える。データ確認。				

受講上の注意

テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、制作に集中すること。提出やプレゼンテーションの期限を守り満 足のいく作品、展示ができるよう心がけましょう。わからないことがあれば積極的に質問すること。

特記事項	